

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

O ESCUDO DE ODIN

Um rito político de violência sexual em

Os Cavaleiros do Zodíaco - A Grande Batalha dos Deuses

ARTHUR MADEIRA GONÇALVES

RIO DE JANEIRO

2016

ARTHUR MADEIRA GONÇALVES

O ESCUDO DE ODIN

Um rito político de violência sexual em

Os Cavaleiros do Zodíaco - A Grande Batalha dos Deuses

Monografia apresentada à
Faculdade de Letras da Universidade
Federal do Rio de Janeiro, como
requisito parcial para obtenção do título
de bacharel em Letras - Português /
Literaturas.

Orientadora: Prof^a Dr^a Luciana dos Santos Salles

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	CORPUS.....	8
2.1	CONTEXTO INSERIDO.....	8
2.2	ENREDO.....	10
2.3	CRÍTICA.....	12
3	ANÁLISE.....	14
4	REFERÊNCIAS.....	38

I INTRODUÇÃO

Este trabalho se debruça primariamente na análise da construção visual de uma cena de violência sexual, alegorizada, localizada numa narrativa que flerta com a representação da crueldade de um homem, líder de um povo isolado, e que deseja autonomamente expandir seu domínio, num paralelismo sutil com a história europeia. Destinado ao público infantil da metade final dos anos 1980, a cinemática destoa do padrão produzido pela série na época, e seu argumento de roteiro permanece exclusivo mesmo 20 anos depois. *Saint Seiya* é uma série de mangás japoneses criada por *Masami Kurumada*, concebida em 1985, e publicada no ano seguinte na revista *Weekly Shonen Jump*, da editora *Shueisha*. Fasciculados semanalmente até 1990, totalizam 28 volumes *tankobon* - formato em brochura para publicações que alcançam determinado sucesso comercial. Poucos meses após o início da publicação, foi assinado contrato de adaptação para televisão TV Asahi e em outubro de 1986 o primeiro episódio foi ao ar.

A série animada possui 144 episódios, produzidos de 1986 a 1989. O nome *Os Cavaleiros do Zodíaco* foi inspirado na tradução para o francês, primeiro país do ocidente a comprar direitos de retransmissão da série, em 1988. Em seguida, Espanha e América Latina entre 1990 e 1992, e por fim no Brasil, foi exibido de 1994 a 1997. Com exceção do Brasil, todas as nações supracitadas o mangá foi distribuído paralelo à transmissão, chegando apenas nos anos 2000 pela Editora Conrad. A franquia segue em expansão, com novas obras executados por outros desenhistas, mas roteirizados pelo criador. Novas adaptações para o cinema e para televisão também vem sendo realizadas e até a produção de um live-action está em curso, no momento da feitura deste trabalho.

No mercado nipônico, é praxe seccionar o público por gênero, idade e maturidade temática, resultando em quatro categorias básicas para publicações, com tendências à imutabilidade quando as mesmas são adaptadas para televisão e cinema. *Shoujo* (para meninas), *shounen* (para meninos), *josei* (para mulheres adolescentes tardias e adultas) e *seinen* (para homens adolescentes tardios e adultos). A demarcação da adolescência é feita pela expectativa de entrada no ensino superior, e esse momento é representado com frequência. O aprofundamento geral das discussões, conserva ainda a diferença entre os papéis sociais de gênero. Publicado numa revista de *shounen*, a expectativa de processamento

de diálogo dos espectadores é reduzida, na animação há ainda a perniciosa repetição de falas, ocorrendo com mais frequência do que o habitual em outras obras da mesma época, talvez pela falta de material disponível para que a adaptação ocorresse.

O refrão interno destaca valores de amizade, cooperação, aprimoramento pessoal e fraternidade, denunciando o subgênero *nekketsu*, que regula a estrutura moral dos protagonistas - obrigatoriamente um grupo - e da narrativa, mergulhada na resolução de problemas através de conflitos físicos, havendo gradações de representação da violência. Maior parte dela é diluída através do jogo luminoso de golpes com energia, objetos, ou ainda a presença de animais ou similares representantes de constelação, em conflito. A representação moderada da violência também é característica, embora nos primeiros meses de adaptação tenha sido o espetáculo para angariar audiência, tais como enfoque em músculos, socos fortes sugerindo fraturas, além de mutilações e perfurações sem objetos. O padrão foi restabelecido tanto através das queixas de familiares quanto pelo maior material disponível, revelando o estilo de Kurumada para a obra, sendo mantida nos produtos atuais.

Seu argumento consiste na personagem Saori Kido, a reencarnação da deusa Atena, protetora da Humanidade e da superfície terrestre, que reencarna em ciclos de 240 anos aproximadamente. Não sendo costumeiro entre os deuses reencarnar - preferem receptáculos voluntários ou não - tal escolha é estigmatizada, sendo ela obrigada a se defender das tentativas de removê-la da posição de poder. Possui um santuário, na Grécia, oculto à Humanidade, no qual reside e comanda seus cavaleiros, ranqueados em ouro, prata e bronze. Como seus cavaleiros vestem armaduras que representam constelações e os de ouro são as 12 constelações em que o sol trafega, justificando a opção francesa de traduzir a obra para *Les Chevaliers du Zodiaque*, sendo transposto à nós como Os Cavaleiros do Zodíaco.

Possuindo cinco protagonistas homens e uma co-protagonista mulher, esta tem sua ação constrangida durante a narrativa, sendo tratada como “donzela em perigo”, embora haja justificativa estrutural que fomente a “preservação” da personagem. Na imagem a seguir, a relação manifesta de sua representação ao centro, atrás dos homens, na primeira linha de batalha: Shiryu de Dragão, Shun de Andrômeda, Seiya de Pégaso - líder efetivo do grupo, Hyoga de Cisne, e Ikki de Fênix.



fonte: Toei Animation Inc.

Tanto os deuses quanto seus cavaleiros fazem uso da cosmo-energia¹, que os fazem terem capacidades super humanas, e uma variedade infinda de manifestações dessa energia. A partir dos cinco já conhecidos, o sexto refere-se à intuição e a clarividência e o sétimo é a manifestação do cosmo. Ainda existem o oitavo, que dita a sobrevivência após a morte e ampliação da percepção dos sentidos anteriores, e o nono, a suprema virtude, em que o ser vivente adquire o status de deidade.

Tanto na animação quanto na obra gráfica, a representação do cosmo é através de ondas de energia, colorizadas de acordo com o status do cavaleiro ou predominância da cor da armadura. A adaptação concedeu cores específicas para os protagonistas e antagonistas, abrindo-se um setor semântico, pois os espetáculos visuais nos embates se tornam predominantemente cromáticos, mesmo com caráter translúcido para com o cenário e a factibilidade dos golpes no campo físico corporal. Enquanto dispositivo, o cosmo é uma ferramenta na animação dedicada à explicitar impressões íntimas dos personagens, seja de modo educativo ou narrativo, incrementando a análise dos acontecimentos. Aliada aos efeitos sonoros surrealizantes que sugerem uma experiência sensorial aumentada, planejada por Seiji Yokoyama, atua como uma intuição super desenvolvida, em que outros personagens podem sentir-se presentes, em comunicação similar à telepática, e adiantar movimentos e ler

¹ N.A.: amoralmente, a cosmo energia não possui qualificação moral *per se*, e é tido como 7º sentido.

sensações de outros seres para além da linguagem corporal. Por essa expansão é que este trabalho é possível: para além do texto convencional, as imagens e suas cores se integram ao texto, modificando os envelopes melódicos e mesmo os envelopes das bandas desenhadas dos mangás.



Transformação da logomarca japonesa para a França e o Brasil

2 CORPUS

2.1 CONTEXTO INSERIDO

Diante das altas vendas e audiência japonesas, foram criados quatro animações extras, três de média metragem para o festival *Toei Manga Mitsuri*, e uma de longa para o cinema. O primeiro, lançado em 1987, *Saint Seiya - Jashin Eris* (“Os Cavaleiros do Zodíaco - O Filme”); o segundo, *Saint Seiya - Kamigami no Atsuki Tatakai* (A Grande Batalha dos Deuses), em 1988; o terceiro, longa metragem *Saint Seiya - Shinku no Shonen* (A Lenda dos Defensores de Atena), em 1989; e em 1990, *Saint Seiya - Saishu Seisen no Senshi-tachi* (Guerreiros do Armagedon) encerrando a produção da série, sem adaptar o arco final que ainda estava sendo lançado.

É o segundo média metragem no qual este trabalho se debruça, sua singularidade em relação a série animada está num conflito cultural, numa epítome de guerra política, até hoje não reprisada na série animada e literária. Lançado em 3 de dezembro 1988, *Kamigami no Atsuki Tatakai* (A Grande Batalha dos Deuses) alcançou popularidade suficiente entre os fãs para interferir no fluxo narrativo da série animada, baseando o arco seguinte. Confortavelmente, já que era necessário manter o ritmo de produção, foi concebido como material prototípico para avaliação de mercado. O roteirista é Takao Koyama, e a direção de Shigeyasu Yamauchi, diretor este que permaneceu dirigindo os filmes de média e longa metragem da série até 2004.

Foi com “A Grande Batalha dos Deuses” que *Saint Seiya* expandiu de fato as possibilidades de antagonistas. Na obra original, não escapava às culturas micênica/helênica, sendo: um mortal, cavaleiro de ouro de gêmeos de Atena, Poseidon e Hades. Com o acréscimo da cultura nórdica neste filme, abriu precedente para as novas criações da franquia um antagonista latino (Marte)² e um babilônio (Apsu)³ à demografia geral. A motivação de todos, porém, variam pouco: entre o espectro da dominação do Santuário com uso político, passando pelo vilipêndio da energia divina de Atena, até ao extermínio completo da Humanidade e do planeta.

² Deus romano, fora apresentado de maneira isolada, relativa apenas ao planeta homônimo.

³ Deus babilônio da noite e da escuridão, também apresentado sem seus pares culturais.

A seguir, imagens do cartaz do VHS japonês, e do DVD brasileiro, sob licenciamento da PlayArte:



2.2 ENREDO

Numa planície gelada, um soldado é atacado por seu próprio grupo, e é salvo da morte por Hyoga, e antes de perder a consciência, revela que a batalha dos deuses irá começar. No Japão, Saori (junto de Seiya, Shiryu e Shun) conta sobre a existência de Asgard, no norte da Europa e decidem partir em busca do cavaleiro, cientes do perigo iminente. Chegando, são recebidos por Durval, representante de Odin. Sem conhecimento sobre a visita de Hyoga, ele oferece estadia ao grupo para realizar a busca, sendo a recusada por Saori. Ao saírem em direção ao sopé da montanha acompanhados por Frey e Freya, um casal de irmãos, se deparam com a guarda de elite em seu caminho, hostilizando a presença da comitiva. Hospedados, recebem o recado de Frey, orientando que partam pela manhã, através de Freya.



Entrementes, Frey é atacado por Durval em uma audiência noturna. Saori é atraída para o Palácio com uma notícia falsa sobre o paradeiro de Hyoga. Lá, Durval desvela seu plano de invasão do Santuário e tenta estrangulá-la, falhando devido ao cosmo divino de Atena. Frustrado, usa o golpe Escudo de Odin, que a teletransporta em estado semelhante ao petrificado, para um barco materializado ao pé da Estátua de Odin, um monumento no ápice da montanha. Exposta, engatilha a série de batalhas entre os cavaleiros e a guarda de elite, sendo revelado que um deles é Hyoga, lavado cerebralmente, mais agressivo e alegando Odin ser um deus melhor que Atena. Seiya alcança o Palácio e batalha contra Durval, que tem larga

vantagem, destruindo por completo sua armadura. Para humilhar o cavaleiro em frente a Saori, usa o Escudo de Odin, mas é interrompido por Shun. Seiya veste a armadura de Sagitário, nivelando a disputa e Frey aparece escalando a Estátua de Odin, para destruí-la concomitante à flechada vitoriosa de Seiya.

Desencadeando uma liberação massiva de energia ao perfurar a coroa do monumento, Frey morre e a Estátua desaba. O barco sobe aos céus, liberando Saori, e Seiya a resgata da queda. Durval é esmagado pela espada da estátua, já tendo sido flechado pelo protagonista segundos antes. O Palácio também colapsa, e raízes mantêm a cabeça da estátua enterrada, revelando ser a Yggdrasil⁴, com sua copa titânica alcançando o céu. Todos os cavaleiros, Saori e Freya encontram-se admirados à sombra da árvore, já recuperados, e o filme se encerra com a visão de todos eles afastando-se da montanha, sob a luz do sol, triunfantes.



⁴ Yggdrasil é a árvore mítica que conecta nove reinos ao longo de sua extensão, e tem suas raízes roídas por um dragão, Nidhogg. Sua destruição acarreta a criação de uma nova dimensão, a custo da obliteração das outras.

2.3 CRÍTICA

O projeto visivelmente possui etapas de planejamento inacabadas, a começar pelo título, fatalista e ambíguo, em que os “deuses” (que seriam apenas dois), na realidade são uma, pois Odin não se faz presente. A expressão “guerreiros-deuses”, aplicada à elite de guerreiros de Asgard, surge após o lançamento do arco homônimo na animação televisiva, é incapaz de dar conta, pois o sentido sugerido é a advento do Ragnarok⁵.

Transformado num conflito político mundano, ou ainda, um delírio do soldado resgatado por Hyoga no início do filme, nem assim o foco aos personagens é sólido na sua proposta, denunciado pelo pôster japonês à época do lançamento: um personagem colateral ganhou espaço com sua posição ofensiva, mas não desempenha relevância no conflito, apontando uma outra construção narrativa, ausente.

A construção dos personagens coadjuvantes denuncia a prototipia do projeto, ou mesmo as divergências na finalização do produto, comprometendo o resultado construído e redirecionando-o a um possível esqueleto mais desenvolvido restringido no recorte da direção. Freya e Frey são personagens destoantes em Asgard, e mais nada é revelado sobre. Não sabemos sobre uma população, o Palácio é desértico, e os irmãos são visivelmente mais cortesãos que combatentes - Freya nem manifesta cosmo - e sua morada afastada não é suficiente para ser representante de um estilo de vida. Possivelmente estão uma cidade ou vilarejo, ou ainda propriedades similares aos *châteaux* franceses. O encantamento entre Frey e Atena não é explorado, nem a possível referência à deidade de Frey. Freya pouco transmite energia de uma deusa, sua prematuridade e falta de ação põe em questão uma possibilidade de leitura em que ela se esconde dos homens perigosos e violentos ao reduzir seus traços de feminilidade - reforçando a postura do irmão de protetor.

Durval é um representante corrompido não original, do primeiro antagonista da série, e mesmo envelhecido usando vestes do cristianismo ortodoxo, sua motivação é rasa e não passa do desejo pelo poder, puro e simples. Em seus 45 minutos, 30 deles foram de combates - típicos do formato animado da série - sabemos de antemão quem medirá forças com quem, é vazio de surpresas, reviravoltas. Por fim, não passa de um ensaio fora do cânone da franquia

⁵ Evento escatológico em que os deuses *aesir* lutam mortalmente contra inimigos provenientes de resoluções mau acertadas desses, terminando por destruir Midgard (terra-do-meio), sem sobreviventes.

que utiliza pré-conceitos e arquétipos das culturas nórdico-européias para criar um conflito sem bases, com cenas fortes de agressão sexual alegorizada para retratar um roteiro sem qualidade argumentativa. Mesmo sendo inspiração interna para série, seus ecos são facilmente substituíveis, de tão descolados são da continuidade da obra literária. É um produto feito para atender anseios de venda, não sendo capaz de sobreviver ao um escrutínio de integridade como este, após o consumo.

Mas, ao contrário do escrutínio de integridade de argumento, o roteiro em si possui um cosmo para si mesmo, mais complexo que sua materialidade. Os discursos proferidos neste pastiche aliado ao trabalho visual no planejamento dos quadros, sua temporização, enfim, seus recortes sobreviventes criam uma narrativa paralela, capaz de uma breve sobrevida.

A partir da vacância de informações sobre Frey, resta questionar suas funções sociais, suas vestes, sua morte, seu vestígio de referência original; sobre Freya, restam cinco falas que a personagem executa, mas nos é entregue mais: sua presença, suas reações faciais, seu movimento por fora da luz narrativa da câmera. Saori, mesmo petrificada e reduzida à potência de sua ação, parece nos dizer pelo seu corpo que há mais que um texto ralo e mal ajambrado. Estes três personagens criam essa segunda camada através de sua ausência, enquanto os cinco mais acompanhados são a contraparte visível e previsível. O esforço, mesmo que inacabado, de contar mais através de diálogos e silêncios - numa direção palaciana, talvez - em que as informações não estarão acessíveis nem à plateia, nem solucionáveis pelo combate corporal é onde reside minha posição de executar este trabalho com este corpus. Destoando do padrão, este filme entrega mais de uma versão de si mesmo.

3 ANÁLISE

O descolamento das versões narrativas pode ser lido desde o início pela inconsistente representação do inimigo a ser combatido: Odin, ao ser apresentado por Saori como líder cultural agitador do problema; Loki, pela breve participação hostil e a acusação de Frey; Durval, que é de fato o inimigo; A cultura nórdica *per se*, uma vez que o pretenso Ragnarok afetaria o planeta; A estrutura obsoleta de poder, de representação e dissuasão humana e sua corrupção; e Odin, novamente, como metonímia para os dois itens anteriores, sendo representado cúmplice e mentor de Durval.

O Ragnarok, a escatologia da cultura escandinava, abriu precedente para o uso de outras culturas na franquia, além da premissa de relações políticas entre as culturas. Saori aclimata uma tensão política para o filme, mas que é soterrada pela vontade única - e fútil - de Durval estender influência territorial. Ele, um humano frustrado por uma mulher divina, executa um golpe para além da diegese comum, incapaz de matá-la, avilta seu corpo e sua alma (o cosmo) retornando à dominação mas mais anterior que a política, a de gênero.

A partir desta agressão, Seiya e Hyoga sofrem ataques similares, incrementando a mundanidade violenta do vilão, que reflete na impossibilidade de ser desvinculada da transcendência energética do cosmo, ou seja, a cosmo energia é manipulável nas direções violentas tal qual a consciência humana é capaz de conceber uma violentação premeditada. Num segundo olhar, notei que Freya ganha atenções incomuns para uma coadjuvante mal planejada: não é esquecida completamente, por mover-se longe do foco narrativo; e ganha destaque visual numa cena sem ser de fato o assunto desta. Tais vestígios carregam significado, ainda que o diverso do planejamento original, gerando novos sentidos apreensíveis.

O “ataque” de roteiro, segundo Syd Field (1994), expõe o problema a ser enfrentado e temos o desaparecimento de Hyoga como primeiro ponto de enredo, ou seja, impulsionador paralelo da narrativa. Como complicador, temos a armadilha à Saori marcando o fim do primeiro ato, gerando tensão necessária para o desenrolar do segundo e terceiro ato. A seguir, observa-se a cena do ataque à Saori:

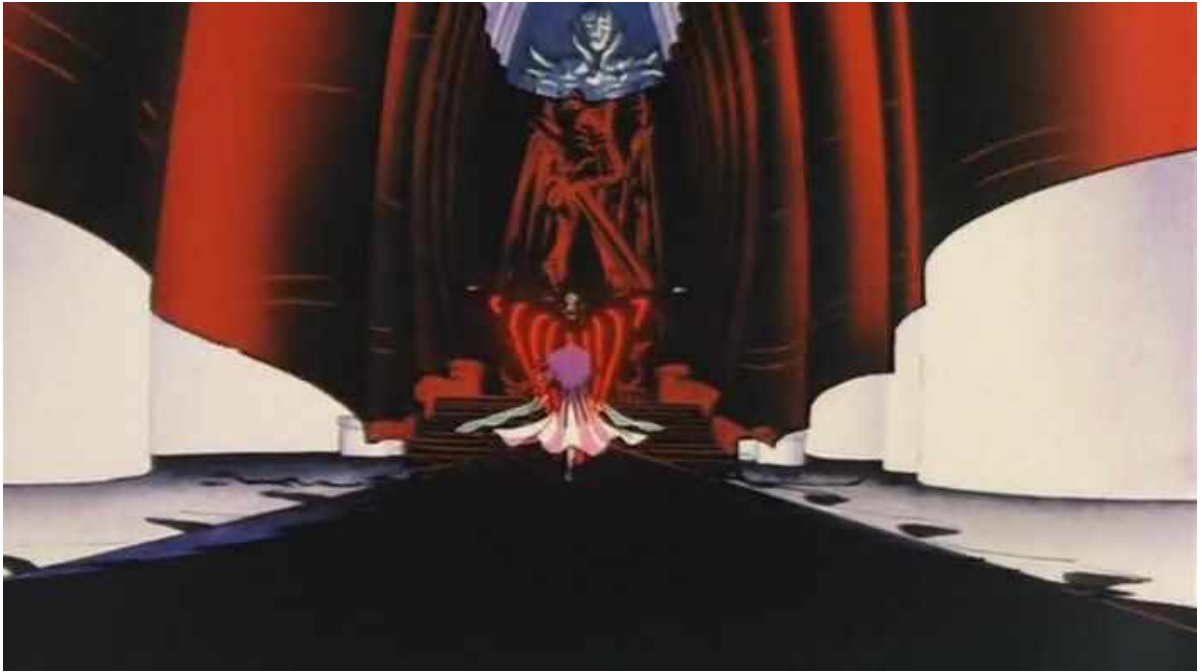


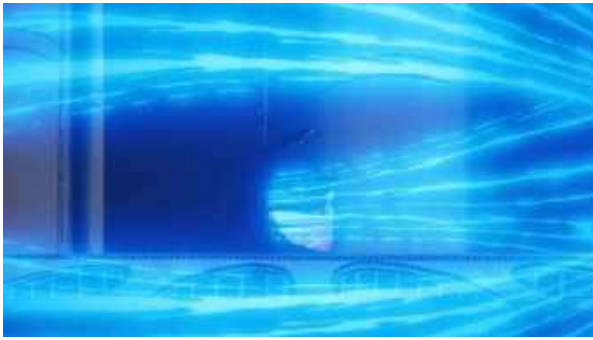


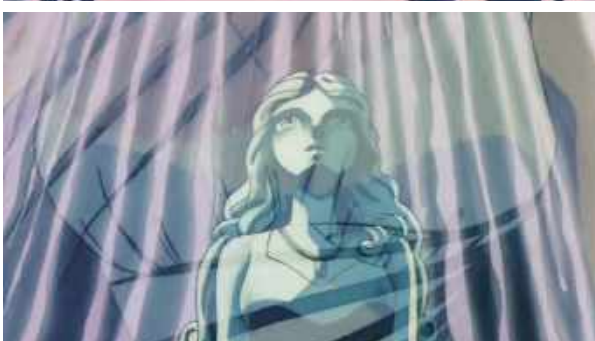
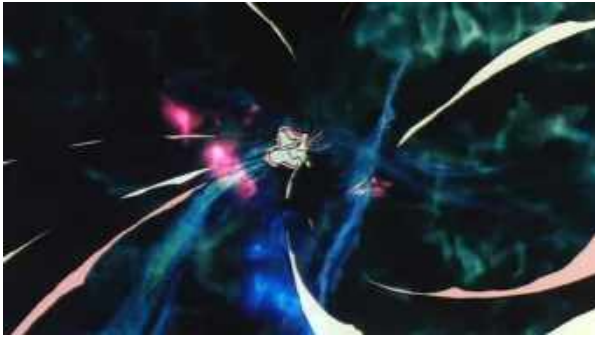














Em sintonia com Georges Bataille, em seu livro de 1957 “O Erotismo”, leio este ataque como um símbolo de permissão para o conflito, pois Durval acumula a postura de líder militar e religioso, detendo permissões especiais, capacidades pioneiras de transgressões perante sua sociedade. Transgredir é, para Bataille, um processo de liberação temporária da tensão impeditiva de executar atos reprováveis pela sociedade, aprendidos silenciosamente durante a existência imersa nas mesmas.

O conhecimento do erotismo, ou da religião, exige uma experiência pessoal, igual e contraditória, do interdito e da transgressão. Essa dupla experiência é rara. As imagens eróticas, ou religiosas, suscitam essencialmente em uns os comportamentos do interdito, em ou mais, comportamentos contrários. Os primeiros são tradicionais. Os segundos são comuns, pelo menos sob a forma de uma pretensa volta à natureza, à qual se opunha o interdito. Mas a transgressão difere da "volta à natureza": ela suspende o interdito sem suprimi-lo. (p.24)

Tanto o sacerdote quanto o guerreiro são purificados antes de um rito de sacrifício ou de uma guerra - diferenciando-se de assassinos e caçadores - e são “imbuídos” com a autoridade para agredir um corpo individual, um agente provocador da transmigração do Um para o Todo. De modo corrompido na animação, não há existência de um rito purificador, uma sacralização da empreitada expansionista, mas sim a quebra total da ética destes dois, uma violência - mundana - e uma desconexão profunda com sua sociedade matriz - oriunda também do argumento mal estruturado/representado.

Enquanto sacerdote, a película forma o contrato de isolamento do salão do trono, que é assinado com o enquadramento da cena partindo do alto ao chão, iluminado e róseo. As paredes exibidas não possuem janelas. O destaque à extensão do corredor central de piso preto e infundável é repetido, as paredes são claras assim como o vestido de Saori, rosa claro, formal, de mangas e gola alta. Enquanto guerreiro, a discrepância vertical entre ele e Saori equaliza-se com a vitimidade de Frey, momentos antes à quebra de decoro, tanto sob vista diplomática quanto bélica, ao atacá-lo pelas costas. Durval com roupas escurecidas, grisalho, dentes pontiagudos assim como os dedos e unhas, e olhar feroz, polariza a cena, o faz se destacar junto de sua estátua, ao fundo.



Duas premissas machistas (e patriarcais) sustentam essa ação de Durval: a de que, uma vez mulher, é facilmente contornável através da força física; e a outra, de que ela sendo mortal, é mais vulnerável ao sucesso de sua agressão. Sua surpresa pela divindade manifesta desencadeia o arroubo de violência - na ação e no discurso - refletida em Saori, que já havia demonstrado superioridade, sem sequer movimentar-se em represália pela ousadia. Seu espanto revela mais a inescrupulosidade de Durval, ultrapassando as dignidades política e pessoal que o fariam recuar, quando cessassem os argumentos.

Em contraparte, o comportamento ético para com a Humanidade que Atena/Saori tem consigo é passível de sofrer ação do processo histórico, uma vez que esta encarnação não esteve sob os cuidados de sua própria cultura sectária. Por ter sido adotada pelo magnata dos eventos esportivos, Mistumasa Kido, a persona mortal que Atena desenvolve ao crescer na alta sociedade japonesa é diferente da expectativa de sua própria ordem. Por tal, mesmo através do contato com sua divindade imanente e passar por transformações profundas sobre sua perspectiva para com o resto dos humanos, seu comportamento na série animada fixa-se na menina pouco reativa (logo, em perigo) incapaz de estimar o risco real de seu papel enquanto deusa, e enquanto mulher, menos ainda, por causa do segmento alvo.

Isso resulta na possibilidade de leitura de que a inação de Saori perante Durval é devido a “brancura operacional”. Baudrillard (1978)⁶, aponta que as sociedades apartaram o mal enquanto característica humana - fruto da negação moral cristã - e abominando-o da vida psíquica, gerando um choque maior quando se dá. Essa blindagem, diz ainda, propicia um espetáculo em torno da violência, porque ela não é mais conhecida pela vivência direta, mas mediada pela imprensa⁷.

⁶ In: La transparencia del Mal. (p. 51-57)

⁷ N.A.: O testemunho de episódios violentos e realidades precarizadas psicológica e socialmente não foram contempladas pela argumentação do autor.

Sendo assim, até a opção criativa de alegorizar esta cena baseia-se num espetáculo luminoso da contemplação da violência sofrida por Saori. O destaque ao pescoço sob ataque persiste na cena para reforçar a intocabilidade do corpo divino. O contágio nas paredes pelas cores vermelha e preta, partindo das costas de Durval, numa dispersão similar à de um morcego, inicia o segundo “turno”, perigoso, hediondo, violento: a torrente retorna para Durval, e abaixo do vermelho, surgem o azul, e o amarelo junto do verde. O azul como torpor, da imersão na interioridade para escape do real, o amarelo como náusea ao retornar, e o verde como infecção do trauma; a escolha das cores sendo removidas pelo vórtex - escuro, sem direção clara a uma figura já irreconhecível - tão rapidamente pode-se imaginar uma aceleração temporal, um resumo alusivo ao estupro. Os cabelos - forçados ao limite pelo fluxo - quase arrebentam a integridade de seu rosto, ou ainda, seu rosto quase se desfaz pela força dessa violência.

Comumente lido pela tradição europeia como masculino⁸, o vento nesta cena desempenha o papel que o corpo não conseguiu conclusão. É possível identificar que durante o espanto, uma movimentação preliminar da atmosfera já está em curso, tal qual um golpe inicial repentino (que Durval de fato o fez momentos antes), para ganhar velocidade a seguir - um segundo golpe - com a invasão de cores no salão róseo (sobreposição clara ao cosmo de Saori). E um terceiro durante a finalização, a consciência de Saori ao entrar no vórtex, pela continuidade da violência.

Os dois fluxos azuis que passam pelo primeiro plano adentram a torrente, cumprindo função especial, em minha leitura. Segundo Ostrower⁹ (2003), curvas paralelas na horizontal dão impressão de movimento e profundidade. O resultado desse efeito nessa cena é de captura dos olhos de modo a acompanharem o fluxo junto de Saori, para dentro do vórtex de Durval, criando comoção com essa situação inescapável. Tal par não ocorre, porém, quando o Escudo é usado contra Seiya. Veja:

⁸ Os quatro ventos-deuses gregos são Bóreas, Zéfiro, Éolo e Noto, conservados sua relação de gênero ao serem manifestos na mitologia latina, fundando a simbologia após a consolidação cristã na Europa.

⁹ Fayga insere esta explicação durante uma aula de seu curso de sensibilização artística para operários, em uma fábrica em São Paulo, em 1970. Ao começar por traços básicos, feitos pelos próprios alunos, Fayga desenvolve a leitura progressiva de imagens pela prática artística, sempre em diálogo com seus alunos, até apresentar os trabalhos clássicos e contemporâneos.







A construção do caráter violento atinge seu ápice nesta cena, que consegue ser mais assustadora que a primeira vez. Desfigurando-se em gozo pela potência de infligir dano, Durval se animaliza ao invés de desaparecer, maximizando o desejo cruel¹⁰ de humilhar o guerreiro - mais forte, mais debochado, seu líder - de forma sexual, mas sem fazê-lo para dar

¹⁰ in: BATAILLE. O Erotismo "A guerra, que diferia das violências animais, desenvolveu uma crueldade de que os animais são incapazes. Particularmente, o combate, freqüentemente acompanhado do massacre dos adversários, preludia banalmente o suplício dos prisioneiros. Essa crueldade é o aspecto especificamente humano da guerra." (p.52)

cabo de seu plano, mas sim por exibicionismo de força e virilidade. Saori, realçada por não estar alterada cromaticamente pelo golpe, reforça visualmente a equivalência de experiência de violação que Seiya está para sofrer.

Salvo da completude do trauma por Shun, retaliado momentos depois, o ataque ao protagonista é exposto em sua práxis: a energia cósmica que o transportava é interrompida a meio caminho do *longboat*¹¹, aterrissando Seiya, desajeitado ao retorno à materialidade, com pequenos aspecto ainda flamejantes de partes de suas roupas. Este detalhe induz a leitura pelo frescor da ação, que sendo vermelha, assemelha-se também ao fogo lancinante da dor. Retomando a cena anterior, os traços de Saori deixam rastro de movimento, após ser tragada para dentro do vórtex, sendo os últimos de seu vestido, aludindo semelhante efeito de velocidade, de poder destrutivo e da destruição de sua vestimenta. A violência energética manifesta a sua contraparte real, ocorrida na escuridão, a plena agressão sexual, afastada da audiência. O corte para a percepção dos cavaleiros - acompanhada do grito de Saori encaminhado pelo cosmo, denota, finalmente, uma reação física, do corpo perante o mundo, perante a escuridão de Durval.

Dentre ondas, o barco insurgente possui uma figura de proa, uma mulher, que ao se estabilizar na tela, é substituída por Saori. Este corte conflui com a localização real, à base da estátua de Odin. Nos quadros iniciais, a face de Saori é de espanto, sua boca fechada não compete com seu olhar expandido. Posteriormente essa aparência é alterada para apatia. Suspensa e petrificada, seu vestido agora é branco, leve e com decote profundo destacando seus seios, e um véu transparente flamulando ao vento por entre os braços. Descalça, o vestido também responde ao vento. A visão de Saori - violada, ainda que em sua aparência - espanta Freya, que de volta está ao Palácio, gerando outra pergunta: Por que ela retornou, tendo se isentado de acompanhá-los, ao resignar-se à porta de sua casa? Ou ainda: mesmo que não estando resignada, por que ela se deslocou? As respostas para estas perguntas não podem ser esclarecidas somente com aglutinação sugestiva de Frey ter se arrependido de abster-se, nem a possibilidade de ter pressentido o cárcere do irmão, saindo em sua procura. De todo modo, o valor simbólico do deslocamento da personagem (sem manifestação de cosmo, portanto, humana) em busca de respostas e o choque com a visão da violência em curso ainda se torna produtivo, com potencial latente. Se o desenvolvimento do arco da personagem fora

¹¹ Embarcação viking com apenas uma vela e um deque, além de figuras de proa e popa.

produzido e então removido, a aura incompleta, ao menos, se torna vestígio digno de observação.

Nesta cena anterior que mencionei, ouvimos Shun e Saori trocar breves palavras, apressados, para saírem em direção ao palácio, pois um par de soldados numa carruagem comunicaram novidades sobre Hyoga.



Freya recebe toda a atenção, seu olhar aparenta resignação - transmitira o recado de seu irmão, e que, por força maior, está sendo desobedecido - e fecha a porta para cena seguinte, da audiência. Esta passagem sugere omissão, recusa e, ainda, cumplicidade passiva para com os eventos. Seu silêncio dá espaço para melodia triste e lancinante da inaptidão de alterar um curso de plano explicitar algum direcionamento narrativo.

Aprofundando esse olhar, os índices que relacionam Freya à fertilidade são restritos: apenas as volutas de seu vestido demarcam seios, seus cabelos - dourados - são curtos, seu

aspecto infantilizado e frágil. Deveria considerar a época do lançamento, a influenciar este aspecto da moda dos anos 80, porém, de fato, fora uma reciclagem de traço de uma história lateral do mangá¹², mas que no arco da animação televisiva, outra Freya, com cabelos longuíssimos e volumosos - envolvida num dilema amoroso tímido - contrapõe o peso do referencial de moda para esta seleção. Ainda assim, reciclagem ou não, a opção está feita, e o sentido resultante também.

Confiante nas cenas anteriores¹³, Freya dirige o recado de seu irmão diretamente à Saori, sentada à sua frente, sem qualquer outro personagem. Saori responde com o rosto, mas o discurso ainda apresenta dúvida (“Espero que seja verdade”). Observe:



¹² *Do Cjivdania*, Natássia no país de gelo

¹³ Em sua primeira aparição adverte o irmão sobre seu comportamento para com Saori, e na seguinte, ao apresentar os guerreiros de elite, não manifesta medo, mesmo em curso uma tensão quase física entre os guerreiros.

Saori não possui, na década de 80 da obra, referência afetiva de nenhuma outra mulher, e, via de regra, os contatos travados com outras nas narrativas são permeados pela relação hierárquica e social. Raras passagens na adaptação sugeriram tensão unilateral por uma afetividade com o protagonista Seiya, mas este aspecto não é explorado romanticamente, apenas tende ao devocional. Nesta cena há a potência de Freya ser a primeira personagem - visível, acessível - a desempenhar um diálogo, tímido, sobre um risco da experiência de ser mulher no mundo dos mortais, ainda que o faça através do comando - real ou não - do irmão.

Ela, assim como seu irmão, viverem distantes do Palácio resguarda uma referência à mitologia nórdica¹⁴: Frey e Freya são deuses da natureza (Vanir), ligadas a gênero e sua fertilidade, que se mudaram para Asgard, pertencente aos Aesir (deuses da guerra), em sinal de amizade. Apontando uma relação distanciada do jogo palaciano - mais próximo à natureza vicinal - ambos desempenham papéis de harmonizadores. Voando além do que a narrativa material entrega, a desesperança de Freya ao fechar a porta, e ainda sua primeira intervenção ao ser apresentada (constrangeu o irmão, por olhar fixamente para Saori) apontaria a possibilidade de ela ter se adaptado ao ambiente violento, removendo seus índices mais fortes - ao passo que Frey iria escoltá-la para a descida antes da apresentação.

Fugindo das teorizações, que pouco modificam a centralidade desta leitura, me direciono agora à finalização do filme. Com o colapso da estátua de Odin - via o sacrifício de Frey - Saori é resgatada da queda livre após o barco subir aos céus, iluminado pela ejeção energética, e ela, depois de feita a aterrissagem, reage fora do padrão das outras películas e até mesmo da animação, observe:

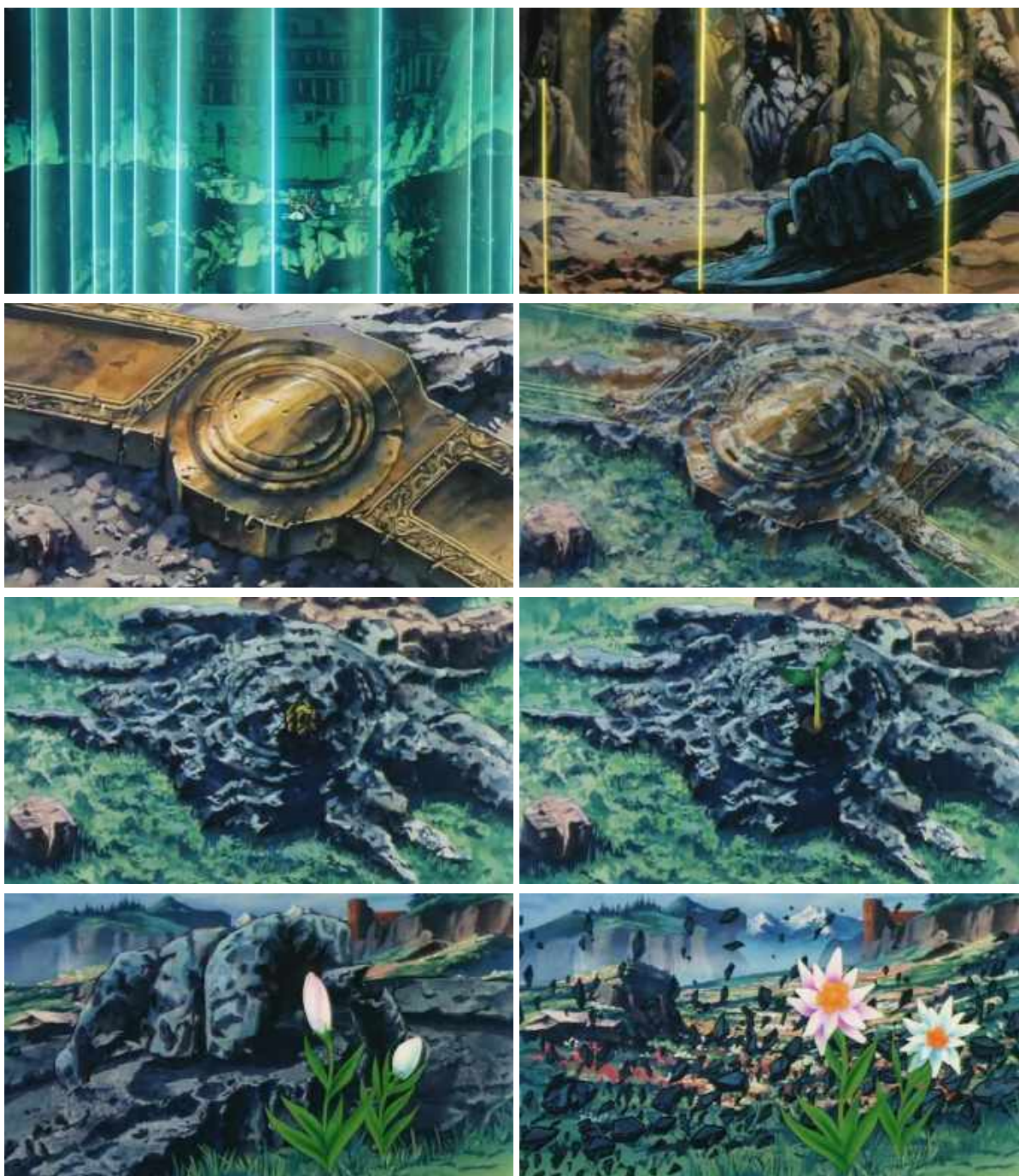


¹⁴ Ver “Edda”, de Snorri Sturluson, um compilado de mitos nórdicos registrados após de conflitos e apagamentos culturais provenientes das invasões ao Império Romano do Ocidente.



Comumente após ser resgatada, Saori inicia um monólogo reiterando sua confiança nos cavaleiros e na Humanidade e na falência das empreitadas malignas. Desta vez porém, apenas reconhece Seiya e o observa, terminando - aparentemente - perplexa. Este momento é atípico na franquia, pois acontece durante o colapso do cenário de conflito, em que só haveria espaço para observação. O campo de batalha perante a estátua se fratura e o palácio treme ao fundo, acompanhado de uma trilha sonora balsâmica, iniciada no resgate aéreo. Em outras ocorrências, o cataclisma é acompanhado de sonoridade trágica, com solos de guitarra e efeitos sonoros da destruição. Enquanto assistimos à cena, o colapso ganha outra importância, entre lamento e libertação, ainda que custosa.

É finalizada com uma passagem de tempo acelerada, reação de forças cósmicas provenientes da Yggdrasil e da liberação da energia contida na estátua, que tem seus fragmentos obliterados, observe:



Sendo pela ação de Yggdrasil ou da liberação da energia repressora da estátua de Odin, o discurso de fechamento da trama se dá após o afastamento temporal do trauma. Considerando ser um conflito político-cultural entre duas forças, Saori não articula discurso imediato à sua libertação, sugerindo um mutismo, um estado de choque.

Walter Benjamin, em “Experiência e Pobreza”¹⁵, argumenta sobre a crise da narratividade após a Primeira Guerra, com o silêncio para com a experiência traumática nas

¹⁵ In: Obras Escolhidas, vol 1. Ed. Brasiliense.

vidas e culturas envolvidas, as quais não possuíam precedentes - e nem palavras - para tangenciar as ausências e as experiências vividas. Todos os protagonistas sobreviventes e Freya - que perdeu seu irmão - não falam sobre o que viveram, maravilhados pela Yggdrasil - com epíteto de árvore da vida - ecoando a imagem cristã de um Éden, sem frutos, mas com raízes em outro tempo.

Havendo um lado vencedor que dizimou, sem alternativa diplomática, as forças opositoras em seu projeto, enquadra-se como uma guerra. Aludindo à História europeia, este filme estaria retratando o conflito do discurso entre o Ocidente greco-romano versus os povos do norte, representando simbolicamente seu soterramento cultural nos séculos seguintes, tornando-se um substrato para a civilização europeia do Ocidente. Esse processo fomentado pelo discurso cristiano pode ainda ser recuperado pelo triunfo da natureza, com o surgimento de uma árvore e a sobrevivência de Freya (imaculada pelos eventos, distante da sexualidade mundana) que se retira de Asgard junto dos protagonistas, durante os créditos. A aglutinação desses ícones viabilizam a possibilidade de uma queda teológica para ascensão de uma nova deidade, de um novo sistema.

Como a representação cristã não é vocalizada explicitamente em Saint Seiya, mas subjacente desde o título, é possível e desejável ler a superposição de Saori na imagem de Jesus, pela tendência primária de abraçar ao diverso, o ignorante, o diálogo. Sua predisposição à experiência da vida humana, sua entrega ao sacrifício para reduzir a violência (ou barbárie, na perspectiva ética humana) e o sofrimento físico e emocional de seus subordinados pelos conflitos de poder, aproximam os dois mitos ao ponto da fusão iconográfica, observe nestas duas imagens:



À esquerda, vinda do primeiro média metragem, Saori está restringida num altar vertical, de pedra, para ter sua força divina transferida para Éris, deusa da Discórdia. À direita, vinda do último média dos anos 80, é o mais didático na aproximação, pois ela é humilhada por espinhos sencientes que ferem sua pele, enquanto precisa subir escadarias extensas do palácio de Lúcifer, que tem o mesmo objetivo que a vilã anterior.

A parte imortal envolvida na existência de Atena reduziria o escopo de agressões letais a ela até a próximo da nulidade, mas mortalidade voluntária abre um precedente irônico: seu corpo pode ser imolado, a despeito de sua alma sobreviver.

Esta assimilação com aspecto sagrado cristão do sacrifício denuncia a posição criativa em associá-la com Jesus, um credo existente e não conflitivo com a audiência, apaziguando e amalgamando culturas preconizando a hegemonia a mais próxima do poder, ou seja, a parte “pagã” é mais descaracterizada em sua nuclearidade filosófica do que a estética alterada para a cristã.

Seu uso prático na narrativa valida, por consequência, transgressões violentas para com uma divindade feminina, que, *a priori* é uma mulher mortal, materialmente impossibilitada, romantizada, inesgotavelmente materna, servil - e, por tanto, eternamente violável em sua imagem. Continuamente a franquia perpetua essa possibilidade, pois está no argumento da narrativa, seja diegeticamente - para violá-la pelo vilão para obter a energia divina em rituais - seja para colecionar novas temporadas, novas obras alternativas, em que os perigos contra a Humanidade sejam direcionados para ela sofre-los e testar os limites do excelente desempenho do protagonista nas lutas, reafirmando tanto o mito¹⁶ narrativo do Pégaso e seus companheiros, quanto a exploração comercial do objeto.

¹⁶ ver Mitologias, Barthes.

4 REFERÊNCIAS

- BENJAMIN**, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 8ª ed. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo. Editora Brasiliense Ltda. 2012.
- BARTHES**, Roland. Mitologias. Trad. Rita Buongiorno. 4ª ed. Rio de Janeiro. DIFEL, 2009.
- BATAILLE**, Georges. O Erotismo. Trad. Antonio Carlos Viana. L&PM Editores S/A. Porto Alegre, 1957.
- BAUDRILLARD**, Jean. La Transparencia del Mal - Ensayos sobre los fenómenos extremos. Trad. Joaquín Jordá. Barcelona, Espanha. Editorial Anagrama S/A. 1991.
- FIELD**, Syd. O Manual do Roteiro - Os fundamentos do texto cinematográfico. Trad. Álvaro Ramos. Rio de Janeiro. Objetiva, 2001.
- KIDD**, Dustin. Pop Culture Freaks - Identity, Mass Media and Society.
- KURUMADA**, Masami. Saint Seiya - Os Cavaleiros do Zodíaco. São Paulo, JBC, 2013. 22v _____, Enciclopédia Saint Seiya. São Paulo, JBC, 2013.
- MANGUEL**, Alberto. Lendo Imagens.
- OSTROWER**, Fayga. Universos da Arte. 32ª edição. Elsevier Editora Ltda. São Paulo, 2003.
- STURLUSON**, Snorri. Edda em Prosa: Gylfaginning e Skáldskaparmál. Tradução de Artur Avelar. Belo Horizonte. Editora Barbudânia, 2015.
- TOEI ANIMATION Co.** Saint Seiya – Kamigami no Atsuki Tatakai (DVD). Licenciado para PlayArte Pictures Entretenimento. São Paulo, 2007.